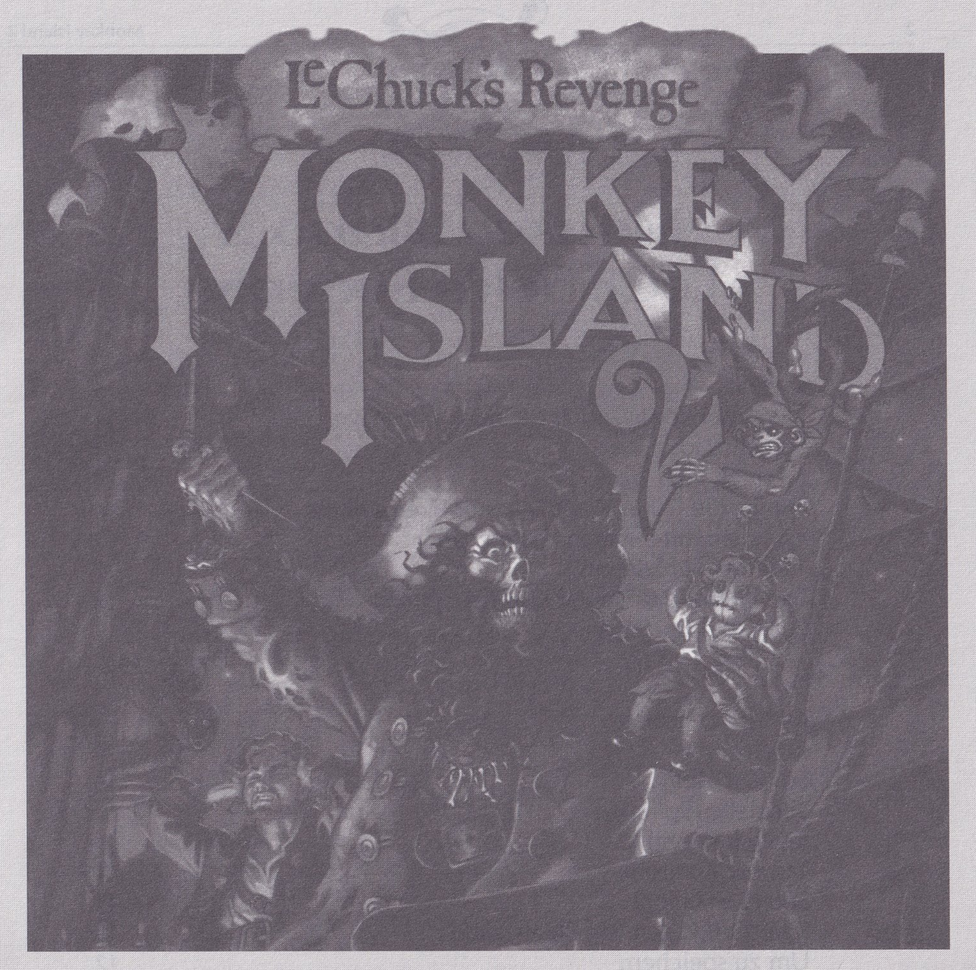


Handbuch

LucasArts™
Lucasfilm™ Games



Monkey Island 2
LeChuck's Revenge



Lucasfilm Games ™ präsentiert:

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge™

Entworfen und erdacht von Ron Gilbert
Programmiert von Tim Schafer, Tami Borowick, Dave Grossman und Bret Barrett
Hintergründe gezeichnet von Peter Chan, Steve Purcell, Sean Turner und James Dollar
Animationen von Sean Turner, Larry Ahem, Mike McLaughlin, Steve Purcell, Ken Macklin und Peter Chan
Musik komponiert von Michael Z. Land, Peter McConnell und Clint Bajakian
Arrangiert von Matt Berado, Robin Goldstein, Robert Marsanyi und J. Anthony White
SCUMM Story System von Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P. Taylor und Vince Lee
iMUSE Musik System von Michael Z. Land und Peter McConnell
Chef–Tester: James Purple Hampton
Tester: Jim Current, Justin Graham, Chip Hinnenberg, Elias Mark, Kris Sontag und (Hollywood) Jon Van
Weitere Tester: Jo Ashburn, Wayne Cline, James "Stainless" Hanley, Kirk "Blud" Lesser, Bret "Egg" Mogilefsky, Tabitha Tosti, David Wessman und Squiggy

Produziert von Shelly Day
Projekt–Leitung: Ron Gilbert



Lucasfilm Games General Manager: Doug Glen
Lucasfilm Games Director of Development: Kelly Flock
Lucasfilm Games Associate Director of Development: Lucy Bradshaw
Lucasfilm Games Director of Sales: Cynthia Wuthmann
Product Marketing Manager: Robin Parker
Public Relations: Sue Seseman
Product Support: Khris Brown und Gwen Musengwa
International Coordinator: Lisa Star
Associate Producer: Brenna Krupa Holden
Administrative Support by: AnneMarie Barrett, Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Claudia Hardin, Michele Harell, Brenna Kruppa Holden, Marcia Kessler, Debbie Ratto, Lisa Star, Kim Thomas, James Wood und Dawn Yamada

Packungs–Entwurf von Collette Michaud
Illustration von Steve Purcell
Anleitung geschrieben von Judith Lucero
Anleitung–Layout von Mark Shepard

Special Thanks to George Lucas

Deutsche Version:
Übersetzung von Boris Schneider, doc bobo wordworks
Programmierung und USA–Kontakt: Tamlynn Niglio
Deutsches Handbuch: Boris Schneider und Uwe Schaffmeister
Deutscher Support: Kristin Dodt
Dank an Heinrich Lenhardt für seine wirklich guten Vorschläge und Witze

Dieses Handbuch geht davon aus, daß Sie eine Maus oder einen Joystick benutzen. Die Referenzkarte erklärt, wie Sie das Spiel mit einer Tastatur spielen können.

Über Monkey Island 2: LeChucks Revenge

In Monkey Island 2: LeChucks Revenge spielst Du die Rolle von Guybrush Threepwood. In den Monaten seitdem er in Monkey Island den Geisterpiraten LeChuck vernichtet und seine wahre Liebe – Gouverneurin Elaine Marley – gerettet hat, ist Guybrush auf die Suche nach dem größten Schatz aller Zeiten gegangen, genannt Big Whoop, (spricht man Bik Huup), und schließlich auf Scabb Island gelandet.

Hier kommst Du ins Spiel. Du steuerst alle Aktionen von Guybrush auf seiner Suche nach Abenteuer, Schätzen und der Rettung seiner Ehre. Guybrush muß dabei vielerlei Hindernisse überwinden, und sicherlich nicht das kleinste davon ist die Rache von LeChuck.

Wenn dies Dein erstes Computer-Adventure-Spiel ist, dann solltest Du dich auf jede Menge Spaß und ein paar knifflige Puzzles vorbereiten. Am besten spielst du dieses Spiel beim ersten Mal im „Light"-Modus – der ist auch schon ziemlich knifflig. Wenn Du an einer Stelle völlig festhängst, dann probier erst mal woanders Dein Glück. Viele Puzzles lassen sich nur dann lösen, wenn man vorher etwas anderes zu Ende gebracht hat. Geduld zahlt sich über kurz oder lang für Dich und Guybrush aus.

So geht's los.

Genaue Ladeanweisungen findest Du auf der Referenz-Karte für Deinen Computer, die sich im Anhang dieser Anleitung befindet, oder aber als extra Zettel in der Packung liegt. Starte das Spiel nach den dort abgedruckten Anweisungen.

Dann solltest Du das Voodoo-Rezept, das auf dem Bildschirm erscheint, vervollständigen. Drehe dazu die Code-Scheibe so, daß die beiden Bilder übereinanderliegen, und lies dann im richtigen Fenster in der Mitte der Scheibe das Mischungsverhältnis ab.

Verliere die Codescheibe nicht! Ohne sie kannnst Du das Spiel nicht starten.

Als nächstes wähst Du noch den Schwierigkeitsgrad aus. Vorsicht! Monkey Island 2 ist wesentlich schwerer als der erste Teil. Wenn Du also noch wenig Adventure-Erfahrung hast, solltest Du erstmal den „Light"-Modus ausprobieren, der auch gar nicht mal so einfach ist.

So spielt man

Wenn die Geschichte beginnt, versucht Guybrush gerade Elaine zu erklären, wie er in diese missliche Lage gekommen ist. Nach einer Weile springt die Geschichte in der Zeit zurück zu einem Lagerfeuer auf Scabb Island wo er seinen neuesten Freunden die unglaubliche Geschichte seines Sieges über den Geister-Piraten LeChuck erzählt. Sowas bezeichnen wir auch als „Cut-Scenes", kleine, animierte Szenen wie Stücke aus einem Film. Diese enthalten oft wichtige Informationen für den Spielverlauf. Cut-Scenes können überall auftauchen, beispielsweise, wenn Largo LaGrande die

Taverne von Scabb Island mit seiner Anwesenheit beehrt. Wenn eine Cut-Scene abläuft, kannst Du Guybrush nicht steuern.

Du kannst damit anfangen, Guybrush herumzukommandieren, wenn am unteren Bildschirmrand einige seltsame Kästchen auftauchen. Jetzt ist der Bildschirm in die folgenden Bereiche aufgeteilt:

Das Grafik-Fenster nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Hier siehst Du, was passiert, wohin Du gehst und was die einzelnen Charaktere alles sagen.

Verben sind im Bereich links unten zu finden. Um eines der neun Verben auszuwählen, fährst Du mit dem Zeiger drüber und drückst den linken Mausknopf. Bei vielen Objekten bietet Dir das Programm ein Standard-Verb an und läßt es in der Verb-Liste heller erscheinen. Fährst Du mit dem Zeiger auf eine geschlossene Tür, leuchtet beispielsweise das Verb „Öffne" auf. Drückst Du nun den rechten Mausknopf, wird automatisch „Öffne Tür" daraus, ohne daß Du mit dem Zeiger hin und her fahren mußtest. Keine Angst, das ist so programmiert, daß es zwar komfortabel ist, aber nicht die Lösungen zu den Puzzles verrät. Denke immer daran, daß man mit einem Objekt auch andere Sachen anstellen kann und nicht an die aufleuchtenden Verben gebunden ist. Also ruhig alles ausprobieren!

Die Satz-Zeile ist direkt unter der Grafik zu sehen. Hier siehst Du die Sätze, die Du mit dem Zeiger zusammenbaust. Ein Satz besteht aus einem Verb (Aktions-Wort) und einem oder zwei Objekten. Ein Satz wäre beispielsweise: „Benutze Schaufel mit Grab" oder „Benutze Nadel in Voodoo-Puppe". Das „mit" oder „in" wird, wie alle weiteren Zwischenworte, vom Programm automatisch eingefügt.



Objekte kannst Du auf zweierlei Art anwählen. Du kannst beispielsweise mit dem Zeiger auf einen Gegenstand im Animations-Fenster fahren. Alle Objekte, die was mit dem Spiel zu tun haben (und viele, die nur Dekoration sind) haben einen Namen. Wenn ein Objekt einen Namen hat, erscheint dieser in der Satz-Zeile sobald der Zeiger darauf steht. Wenn kein Objekt-Name in der Satz-Zeile erscheint, dann hat dieser Gegenstand garantiert keine Funktion im Spiel. Außerdem kannst Du einen Gegenstand aus dem Inventar auswählen.

Das Inventar, das heißt, alle Gegenstände, die Guybrush bei sich hat, werden unten rechts angezeigt. Am Anfang ist Guybrush verdammt reich, also siehst du hier eine Menge Geld und andere wertvolle Dinge. Wenn Guybrush während des Spiels etwas mitnimmt, taucht das Objekt ebenfalls im Inventar auf. Guybrush kann mitnehmen, soviel er mag. Wenn Guybrush mehr als acht Gegenstände bei sich hat, erscheinen Pfeile links vom Inventar. Mit diesen Pfeilen kannst Du die Liste der Gegenstände nach oben und unten verschieben, um alle Gegenstände zu sehen.

Um Guybrush durch die Gegend zu bewegen, klickst Du einfach auf die Stelle oder den Gegenstand zu der/dem er hingehen soll, ohne ein Verb auszuwählen. Das Verb „Gehe zu“ wird in solchen Fällen automatisch auf der Satz-zeile angezeigt. Wenn man schon ein anderes Verb ausgewählt hat, klickt man am besten irgendwo in eine unbenutzte Ecke, dann erscheint das „Gehe zu“-Verb wieder.

Dinge, die Du in Woodtick probieren solltest

Gleich zu Beginn hast Du die Möglichkeit, einen kleinen Plausch mit einem der freundlichen Bewohner von Scabb Island zu halten. Lese Dir dazu den folgenden Absatz „Wie man mit anderen Leuten spricht“ durch.

Ist die Konversation beendet, schau Dir das Zeichen rechts neben der Brücke genauer an. Bewege den Zeiger auf das Schild. Siehst Du, daß bei den Verben jetzt „Schau an“ hell erleuchtet ist? Drücke den rechten Mausknopf, und Guybrush läuft zum Schild und erzählt, was er so sieht. Ein erfahrener Pirat hat es sich angewöhnt, alles zu klauen, was nicht niet- und nagelfest ist: Versuch also, das Schild zu nehmen. Zu diesem Zweck klickst Du mit dem linken Knopf erst das Verb „Nimm“ an. Jetzt ist auf der Satz-Zeile das Wort „Nimm“ zu lesen. Dann bewegst Du den Zeiger auf das Schild - in der Satzzeile steht jetzt „Nimm Schild“. Klicke wieder den linken Knopf, und der Befehl wird ausgeführt. Wenn Guybrush nicht direkt beim Schild steht, wird er auch automatisch vorher dorthin laufen. Im Inventar sollte jetzt ein neues Symbol auftauchen.

Um die Erkundung von Woodtick fortzusetzen, gehe weiter nach links. Hier befinden sich eine Reihe erstklassiger Etablissements, die Du näher in Augenschein nehmen solltest. Fang am besten mit der Kneipe

an. Gehe zu der Luke, die ziemlich weit unten in der Grafik zu sehen ist. Rede erstmal mit dem Barkeeper: Fahr mit dem Zeiger auf seinen Bauch (Gesicht, was auch immer) und drücke den rechten Mausknopf („Rede mit" ist bei Personen immer hell erleuchtet).

Versuch mal, durch die Tür ganz links zu gehen. Dies ist eines der ersten Puzzles, denen Guybrush begegnet. Es muß doch noch einen anderen Weg geben, in diesen Raum reinzukommen.

Wie man mit anderen Leuten spricht

In diesem Spiel gibt es eine ganze Menge von mehr oder minder netten Leuten, mit denen Du sprechen kannst, ja sogar mußt, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Manche Charaktere wissen vielleicht sogar mehr, wenn man später nochmal wieder kommt. Was Du an einem anderen Ort lernst, kann einem Gespräch mit jemanden, den man eigentlich schon ausgefragt hatte, eine völlig neue Bedeutung geben. Um mit einem Charakter zu reden, genügt es, ihn mit dem rechten Mausknopf anzuklicken („Rede mit" ist bei Personen immer hell erleuchtet).

Wenn Guybrush an der Reihe ist, etwas zu sagen, erscheinen einzelne Antwort-Sätze am unteren Bildschirmrand. Wähle mit dem Cursor den aus, von dem Du glaubst, daß er Dich am ehesten weiterbringt. Keine Angst, Du kannst in keine Sackgasse geraten, wenn Du eine „falsche" Antwort auswählst. Aus jedem noch so festgefahrenen Dialog gibt es einen Ausweg, wenn er für die Lösung des Spiels wichtig ist. Schließlich wollen wir niemanden bestrafen, sondern unseren Spaß haben. Die witzigsten Kommentare kriegt man nämlich, wenn man mal absichtlich was „falsch" macht!

Tastatur Funktionen

Einige Funktionen des Spiels sind nicht über die Maus erreichbar. Sie sind im folgenden aufgelistet. Wenn Dein Computer keine solche Taste hat, dann schau auf der Referenzkarte nach, mit welcher Taste Du auf Deinem Gerät an diese Funktion kommst.

Um ein Spiel zu laden oder zu speichern, drückst Du F5. Wenn Du ein Spiel speicherst, kannst Du in Ruhe den Computer ausschalten, um am nächsten Tag an dieser Stelle weiterzuspielen. Du kannst jederzeit F5



drücken, nachdem das eigentliche Spiel begonnen hat. Darauf folgt ein kleines Menü, in dem Du Laden, Speichern oder Weiterspielen auswählen kannst. Bis zu zehn verschiedene Spielstände können gespeichert werden, jedem kannst Du einen beliebigen Namen zuweisen, der allerdings mindestens

zwei Zeichen lang sein muß. Achtung: Spielstände zwischen den beiden Schwierigkeitsgraden sind nicht aus– tauschbar. Wer also einen „leichten" Spielstand lädt, während ein „schweres" Spiel läuft, landet im „leichten" Modus!

Um eine Schnitt-Szene abzubrechen, drückst Du die ESC-Taste oder beide Mausknöpfe gleichzeitig. So kannst Du längere Szenen abbrechen, wenn Du das Spiel schon mehrere Male gespielt hast. Aber Vorsicht! In den Szenen sind wichtige Informationen versteckt, die Du verpassen könntest, wenn Du sie einfach abbrichst.

Um ganz von vorne anzufangen, drückst Du die Taste F8.

Um mal eine Pause einzulegen, drückst Du die Leer-Taste. Wenn Du sie wieder drückst, geht das Spiel prompt weiter.

Um die Text-Geschwindigkeit einzustellen, benutze die Tasten „+" und „–". Die Texte erscheinen dann entsprechend schneller oder langsamer auf dem Bildschirm. Du kannst einen Text direkt vom Bildschirm verschwinden lassen, wenn Du die Punkt-Taste (neben dem Komma) drückst.

Für manche Computer-Systeme läßt sich noch die Lautstärke des Tones einstellen. Hier solltest Du Details in der Referenz-Karte nachschlagen, denn diese Funktionen sind von Computer zu Computer (und von Soundkarte zu Soundkarte) verschieden. Warnung: Wenn Dein Monitor ganz leise gedreht ist, kannst Du natürlich nicht mit diesen Tasten den Ton ganz laut machen. Die Einstellung an Deinem Monitor ist die lauteste, die Du kriegen kannst.

Um das Spiel zu beenden (warum denn das?), drückst Du die Control (CTRL) und die C-Taste gleichzeitig. Zur Sicherheit fragt das Programm nochmal nach. Achtung: Wenn Du später an dieser Stelle weiterspielen willst, MUSST Du sie vorher speichern!

Die Philosophie hinter unseren Spielen.

Du hast Dir dieses Spiel gekauft, um unterhalten zu werden. Wieso sollten wir Dir also jedesmal eins überziehen, wenn Du einen kleinen Fehler machst? Unsere Spiele sind so gestaltet, das ein Fehler normalerweise nicht viel ausmacht, weil Du praktisch niemals sterben oder in einer Sackgasse landen kannst.

Wir glauben, daß Du Dein Spiel durch Ausprobieren und auch mal durch absichtliches „Falsch-Machen", und nicht durch tausend Tode entdecken willst. Wir sind auch der Meinung, daß die Story wichtiger ist, als das Eintippen von Worten oder der Kampf mit seltsamen und ungereimten Menüs.

In anderen Computer-Adventures kannst Du in eine Sackgasse geraten und nicht mehr weiter wissen. Eine Aktion, die Du vor drei Stunden nicht oder falsch gemacht hast, wirkt sich jetzt erst aus. Bei unseren Spielen gibt es das nicht. Es gibt ein paar gefährliche Situationen, aber die sind klar zu erkennen und immer überwindbar. Du kannst Deinen Spielstand jederzeit speichern und laden. Tu es, wenn Du glaubst, jetzt könnte eine knifflige Ecke kommen. Du mußt aber nicht, wie bei anderen Spielen, alle zwei Minuten speichern, aus Angst etwas zu verlieren.





Ein paar letzte Tips

☛ Nimm wirklich ALLES mit. Auch der seltsamste Gegenstand kann später eine Bedeutung haben.

☛ Wenn Du wirklich festhängst, schau' Dir alles an, was Du bei Dir hast. Eines dieser Dinge muß doch für irgendetwas gut sein, wenn nicht hier, dann vielleicht an einem anderen Ort, an dem Du schon warst. Wenn Du das Problem trotzdem nicht in den Griff kriegst, mußt Du vielleicht ein anderes Problem an einem anderen Ort zuerst lösen. Überlege, wo es sonst noch was zu tun gibt.

☛ Für viele Puzzles gibt es mehr als eine Lösung.

☛ In vielen Zeitschriften werden Spiele-Lösungen gedruckt, außerdem gibt es im Buchhandel inzwischen sogenannte „Hint-Books", die Lösungen und Tips verraten. Hör Dich mal um, wahrscheinlich ist so ein Buch zu „Monkey Island 2" schon irgendwo erschienen.

☛ Monkey Island 2 ist ein Spiel, bei dem viel hin und her gefahren werden muß. Wenn Du also endlich von Scabb Island weg bist, heißt daß noch lange nicht, daß hier alle Rätsel gelöst sind. Du wirst Scabb Island sicherlich noch mehrere Male besuchen müssen, bis Guybrush endlich Big Whoop gefunden hat.

Monkey Island Copyrights:

Published by
SOFTGOLD GmbH
Daimlerstr. 10
4044 Kaarst 2





IBM Referenzkarte

Inhalt

In Ihrer Monkey Island 2: LeChuck's Revenge Schachtel sollten folgende Dinge enthalten sein:

① Die Disketten

② Eine Anleitung mit Referenzkarte

③ Ein Mix'n'Mojo Code-Rad

④ Vielleicht noch ein paar andere Dinge, die dann aber wirklich nichts mit diesem Spiel zu tun haben

Achtung: Damit Ihr Computer richtig ausgenutzt wird, wurde Monkey Island 2 in erster Linie für Computer mit Maus und Soundkarten programmiert. Allerdings funktioniert auch alles ohne Maus (nur mit der Tastatur) und ohne Soundkarte (nur mit dem PC-Piepser). Dann allerdings ist der Spielspaß minimal eingeschränkt.

So geht's los

Bitte beachten Sie, daß die Disketten dieses Programms nicht kopiergeschützt sind. Deswegen sollten Sie sich in jedem Fall eine Sicherheits-Kopie anlegen und das Original sicher aufbewahren. Wie Sie die Disketten kopieren, erfahren Sie aus dem Handbuch Ihres Computers.

Sie können „LeChuck's Revenge: Monkey Island" nur von einer Festplatte spielen. Es läuft nicht auf Disketten. Wir haben ein kleines Installations-Programm auf die erste Diskette gespielt, das Ihnen alle Arbeit abnimmt.

Um Monkey Island auf Festplatte zu installieren, booten Sie Ihren Computer wie gewohnt und legen dann Disk 1 in das Laufwerk A. Tippen Sie

A: (Return/Enter)

Danach tippen Sie INSTALL, gefolgt von dem Laufwerk, auf das Sie installieren wollen, und einem Doppelpunkt. Um beispielsweise auf Laufwerk C zu installieren tippen Sie:

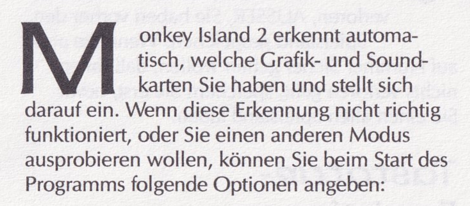
INSTALL (Return/Enter)

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Spiel befindet sich danach in dem ausgewählten Verzeichnis.

Um das Spiel von der Festplatte zu starten, booten Sie den Computer wie gewohnt. Schalten Sie dann auf das Laufwerk um, auf dem Sie Monkey Island installiert haben. Tippen Sie dann

cd \monkey2 (Return/Enter)

monkey2 (Return/Enter)



Spezielle Optionen

Monkey Island 2 erkennt automatisch, welche Grafik- und Soundkarten Sie haben und stellt sich darauf ein. Wenn diese Erkennung nicht richtig funktioniert, oder Sie einen anderen Modus ausprobieren wollen, können Sie beim Start des Programms folgende Optionen angeben:

a	AdLib oder PC-Soundman
s	Soundblaster
r	Roland (LAPC-1)
i	Normaler PC-Sound
m	MCGA-Modus (PS/2)
v	VGA-Modus
mo	Maus-Kontrolle
j	Joystick-Kontrolle
k	Tastatur-Kontrolle

Um Monkey also mit Joystick und mit AdLib-Sound zu starten, müssten Sie:
monkey j a (Return/Enter)
eintippen.

Joystick-Kontrolle:

Sie können nur analoge Joysticks benutzen. Die digitalen Joysticks, die für manche Schneider/Amstrad-Computern angeboten werden, funktionieren bei diesem Spiel leider nicht.

Um den Joystick-Betrieb zu starten, oder den Joystick neu zu kalibrieren, drücken Sie Ctrl-J.

Tastatur-Kontrolle:

Wenn Sie weder Maus noch Joystick besitzen, können Sie den Cursor mit den Cursor (Pfeil) Tasten oder dem numerischen Zifferblock bewegen. Die Taste „Return/Enter“ entspricht dem linken Mausknopf. Die Taste „Tabulator“ (meist durch zwei Pfeile gekennzeichnet, über der Control-Taste) entspricht dem rechten Mausknopf.

Speicher-Alarm

Wenn dem Spiel der Speicher ausgeht, benutzt es die Festplatte zum Auslagern wichtiger Daten. Dadurch wird das Spiel auf einmal relativ langsam. Wenn Ihnen dies passiert, dann speichern Sie den Spielstand, beenden das Spiel und entfernen möglichst alle speicherresidenten Programme (TSRs), natürlich bis auf den Maustreiber.

Speichern / Laden von Spielständen

Drücken Sie F5, wenn Sie einen Spielstand laden oder speichern wollen. Sobald das entsprechende Menü erscheint, haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Knöpfen, die Sie anklicken können: SPEICHERN, LADEN, SPIELEN (um wieder zu der Stelle zurückzukehren, an der Sie F5 gedrückt hatten) oder ENDE (um zum DOS zurückzukehren).

Um zu Speichern:

Klicken Sie auf den SPEICHERN Knopf. Die Liste der zur Zeit gespeicherten Spielstände erscheint in einzelnen Zeilen auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf die beiden Pfeile, um diese Liste nach oben oder unten durchzurollen. Klicken Sie mit dem rechten Knopf auf einen Pfeil, um ganz an den Anfang oder das Ende der Liste zu gehen.

Suchen Sie sich eine Zeile aus, indem Sie mit dem Zeiger darauf zeigen und den linken Knopf drücken. Nun können Sie einen Namen für diesen Spielstand eintippen. Stand dort schon ein Name geschrieben, können Sie diesen mit der „Backspace"-Taste löschen und dann einen neuen eingeben. Drücken Sie RETURN. Klicken Sie danach auf OK, um wirklich zu speichern, oder ABBRUCH, wenn Sie in letzter Sekunde abbrechen wollen.

Um zu Laden:

Klicken Sie auf den LADEN Knopf. Die Liste der zur Zeit gespeicherten Spielstände erscheint in einzelnen Zeilen auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf die beiden Pfeile, um diese Liste nach oben oder unten durchzurollen. Klicken Sie mit dem rechten Knopf auf einen Pfeil, um ganz an den Anfang oder das Ende der Liste zu gehen.

Suchen Sie sich eine Zeile aus, indem Sie mit dem Zeiger darauf zeigen und den linken Knopf drücken. Klicken Sie danach auf OK, um wirklich zu laden, oder ABBRUCH, wenn Sie in letzter Sekunde abbrechen wollen.

Achtung: Wenn Sie einen Spielstand laden, geht natürlich die Situation, in der Guybrush sich befand, als Sie F5 drückten, verloren, AUSSER, Sie haben vorher den Spielstand gespeichert. Wenn Sie also auf Nummer Sicher gehen wollen, daß Ihnen nichts verloren geht, speichern Sie erst, bevor Sie einen alten Spielstand laden.

Tastatur-Funktionen

Spiel laden oder speichern	F5
Schnitt-Szene überspringen	ESC oder beide Knöpfe gleichzeitig
Spiel neu beginnen	F8
Spielpause	Leertaste
Sound lauter/ leiser	Ü/ *
Texte schneller	+
Texte langsamer	-
Maus-Steuerung (nur MS-DOS)	CTRL-M
Joystick-Steuerung (nur MS-DOS)	CTRL-J
Spiel beenden	ALT-X oder CTRL-C
Versions-Nummer	CTRL-V
Dialogzeile ausblenden	. (Punkt)